érudit
www.erudit.org

Compte rendu

« *eXistenZ*, mode d'emploi »

Ouvrage recensé :

eXistenZ de David Cronenberg

par Jean-Philippe Gravel

Ciné-Bulles, vol. 18, n° 1, 1999, p. 36-37.

Pour citer ce compte rendu, utiliser l'adresse suivante :

http://id.erudit.org/iderudit/26532ac

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. *Érudit* offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : info@erudit.org

Document téléchargé le 16 November 2015 05:37

eXistenZ, mode d'emploi

PAR JEAN-PHILIPPE GRAVEL

Si la qualité d'un film ne se mesurait qu'à l'abondance de ses thèmes, **eXistenZ** mériterait tout de suite le qualificatif de «chef-d'œuvre». Intégrisme, biopouvoir, réalité virtuelle, hégémonisation répressive du système, dictature des études de marché, bâillonnement de l'expression: tous se rencontrent, se télescopent à un rythme étourdissant dans le dernier film de David Cronenberg. Aussi, quiconque s'avérera le moindrement sensible aux courants dans lesquels l'actualité fraie aujourd'hui se trouvera immédiatement en terrain connu avec **eXistenZ**, dont le cadre modérément futuriste ne trompera personne puisque, plus que jamais, «l'avenir, c'est maintenant».

Seulement, par où commencer? Par l'accusation que le film semble porter contre la nouvelle montée des intégrismes? Par la réflexion qu'il développe sur le cinéma *via* une extrapolation sur les jeux interactifs et la réalité virtuelle? Tout cela se vaut mais nous détourne peut-être de l'essentiel, car la dynamique d'**eXistenZ** semble reposer essentiellement sur le concept d'un perpétuel détournement de fiction, annonçant un certain type de récit pour sans cesse en livrer un autre. Le spectateur y est sans doute déçu de constater le caractère constamment court-circuité de la «virée virtuelle» dans laquelle devraient se lancer les personnages du film, car il semble y manquer constamment un certain objet qui donnerait direction au récit et motif aux personnages.

C'est qu'**eXistenZ** est un produit de la métafiction, se tendant le miroir de ce qu'elle devrait être tout en se regardant aller, irrésistiblement attirée par la digression. Cronenberg y pratique la mise en abyme avec désinvolture et beaucoup d'ironie, en structurant son récit à la manière d'une déambulation sur Internet, rendue infructueuse par la quantité de distractions et l'absence totale de perspective qu'offrent ses bifurcations. On comprendra alors très vite que le jeu n'est pas aussi interactif qu'il en a l'air: les personnages sont souvent saisis d'envies irrépressibles qu'ils peuvent combattre ou écouter, et les personnages secondaires ne cessent de changer de fonction. Adjuvants dans une scène, opposants dans l'autre, comme s'il leur fallait «rester dans le coup» coûte que coûte. Si bien qu'on a l'impression de se trouver devant une variante de **Prova d'orchestra** de Fellini, avec le même message final: si chacun des personnages se refuse à une fonction unique et tente sans cesse de s'approprier le récit, l'anarchie n'est pas loin.

Mais cette incursion dans l'univers des «choses à ne pas faire» pour développer une fiction consistante ne s'arrête pas là. Parmi les éléments qui interviennent pour s'approprier et détourner la fiction de son cours linéaire se trouve le «metaflesh gamepod»: objet de prédilection du film, il se prolonge en la personne d'Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) qui en est la conceptrice attentionnée. Objet en elle-même au sens où plusieurs aimeraient sans doute «faire joujou avec», Allegra Geller présente une figure de «génie immature» typique: timide et incapable de socialiser dans la réalité, elle retrouve dans le jeu qu'elle a créé la place privilégiée sur qui se concentre le bon rendement du jeu. Mais l'aspect infantile de son caractère est accentué par le rapport de réciprocité et d'identification qui la lie à son invention, qui fait de ce dernier le point de rencontre métaphorique entre la «doudou» enfantine et le «macguffin» hitchcockien: un objet qui a beaucoup d'importance pour les personnages alors qu'il s'avère accessoire au spectateur. Motte de chair péristaltique à tétines roses, le «metaflesh gamepod» s'impose comme la mascotte obligée du film, qui concentre autour d'elle bon nombre des hantises du cinéaste. Son branchement à même la moelle épinière des joueurs et l'intimité du contact qui en résulte — voisin en cela du rapport sexuel —, le caractère «mignon» de son apparence alors qu'il représente des risques réels d'utilisation

(car il peut aussi développer des maux psychosomatiques transmissibles aux joueurs) et le «recyclage de chair» dont il résulte (parce qu'il serait composé de divers organes prélevés de toute une flore d'amphibiens transgéniques élevés à cet effet) contribuent à agiter le spectre de la «nouvelle chair» énoncée depuis **Vidéodrome**. Elle appartenait déjà si peu à la conscience du sujet, la voilà désormais capable de n'être plus, à son tour, que l'appendice de quelque machine de chair «technologisée», capable de plonger le sujet dans une réalité hallucinatoire «plus vraie que la vraie».

Oublions donc ici les nombreuses extrapolations auxquelles le film donna lieu quant à la satyre sociale qu'il transmet et demandons-nous alors si **eXistenZ** ne serait pas également une réflexion sur l'homme et les «objets transitionnels» dont il s'entoure? De ce point de vue, on s'aperçoit rapidement que le «gamepod» est loin d'être l'objet des attentions du film. Il se double en fait de la présence de mitraillettes et de fusils de toutes sortes, qui sont l'apanage des protagonistes masculins, si bien que si Allegra use de son «gamepod» pour s'évader dans des rêveries un peu vaines qui donnent lieu, dans ce cas-ci, à des fictions bancales, les «défenseurs du réalisme» qui ont prononcé un arrêt de mort contre elle préfèrent s'accrocher à leurs mitraillettes. Peut-être parce que le pouvoir qu'ils imposent par les armes établit les règles d'un tout autre jeu, où, foin de résurrections inutiles et de glissements perpétuels d'identité, il n'est pas accordé la chance de perdre deux fois.

Et pourtant, on est presque réconforté par la facilité d'un film comme **eXistenZ** à nourrir la polémique, ce qui étonne venant d'un cinéaste dont les derniers opus, plus matures et encore incompris, relevaient plutôt d'une habile pratique d'*understatement*. N'éprouvant aucun intérêt pour la thématique culpabilisante de la «faute» propre au film d'horreur, le cinéma de Cronenberg avait jusqu'ici cela d'«horrible» qu'il présentait des «pathologies-fictions» où ses personnages remplaçaient leur humanité par une nouvelle forme d'être — ni eux ni nous ne pouvant dire avec certitude à quoi cette perte cédait sa place.

Or, c'est cet *understatement* qui semble manquer à **eXistenZ**, à partir du moment où il faut s'accrocher à une interprète pour comprendre de quoi il s'agit. Élaguant la question du «pourquoi on joue» pour s'attarder à celle du «comment», **eXistenZ** semble abandonner en cours de route une bonne part du pari sur lequel il semblait reposer. Dans ce déséquilibre penchant davantage vers une exposition didactique caricaturale sur le fonctionnement du jeu que sur le dévoilement d'une altérité radicale, **eXistenZ** semble laisser derrière lui ce qui faisait la force indicible des films de Cronenberg. ■

Jennifer Jason Leigh et Jude Law dans ***eXistenZ*** de David Cronenberg (Photo: Ava V. Gerlitz)

eXistenZ

35 mm / coul. / 96 min / 1999 / fict. / Canada–Royaume-Uni

Réal. et scén.: *David Cronenberg*
Image: *Peter Suschitzky*
Mont.: *Ronald Sanders*
Mus.: *Howard Shore*
Prod.: *Robert Lantos*
Dist.: *Alliance Vivafilm*
Int.: *Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Ian Holm, Don McKellar, Willem Dafoe, Christopher Eccleston, Sarah Polley*